知的財産権(著作権)登録マニュアル

■はじめに／知的財産保護の第一歩･･･それは著作権登録から

この度は、当知的財産権(著作権)の登録に関心をいただき誠にありがとうございます。
この登録システムを活用し、是非、貴方の素晴らしい著作権の保護･活用にお役立て下さい。

この登録システムは、弊社コーメイ･エンタープライズ／知的財産権(著作権)登録事業部《代表取締役　宮本幹夫》と文化庁登録団体(第01009号)知的所有権協会《代表取締役　井上睦己／顧問　宮本幹夫》との協力により、誰でも簡単に著作権を理解し、登録できるようにしたものです。

なお、この登録システム利用の方には、無料の登録相談を受けることができます。(後述参照)

以下の説明をよく読み、正しく本登録願をご活用下さい。なお、ご不明な点がございましたら、事務局までご連絡ください。

soudan@komei.biz　(著作権登録相談係)

(注:1)
この登録システムによる「知的財産権(著作権)登録」は、知的所有権協会の登録と全く同じ効力であり、費用も同一です。登録後に郵送する「登録書」も知的所有権協会から発行されます。
(注:2)
この登録システムを利用する場合は、ダウンロードファイルから出力した登録用紙以外での受付は出来ません。

■著作権登録の意義／メリット

「著作権」は有効に活用する事で、非常に強力な効果を発揮します。ただし、それには著作権についての正しい理解が必要です。そこで「著作権登録」の意義について解説致します。

＜著作権の発生＞
著作権は創作時にその権利が発生します。特許等と違い監督官庁に書類を提出することもなく権利が発生する為、特許が「方式主義」と言われるのに対して、著作権は「無方式主義」と言われます。(著作権の取得･無方式　著 17 条 2 項)

＜著作権の主張＞
上記の通り、著作権は創作時に権利が発生しますが、特許等のように監督官庁に願書を提出し審査を受け許可され登録料を支払ってはじめて権利が付与されるのとは異なるため、著作権の主張をする為には、創作者自身に以下の3つの創作した事実を証明する責任が課せられます。
第1に、誰が創作したのかを特定する「著作者の推定」(著 14 条)。
第2に、権利範囲を決める「創作物の特定」。

第3に、いつ創作したのか、そしていつから著作権が発生しているのかを明らかにする「創作時期の推定」（第 51 条）。

「著作権」を主張するためには、この3つの創作した事実を著作権の主張を行う者自ら立証する責任を負います。これを「挙証責任主義」と言います。
今回皆様がご登録する「知的財産権（著作権）登録願」は、上記の著作権者が立証すべき3つが1枚の用紙で証明できることになっております。

■この登録システムによる「知的財産権（著作権）登録」について／～ビジネス・アイデア保全の第一ステップ～

この「知的財産権（著作権）登録」は、創作時に自然発生する著作物の著作権を立証することを目的としています。
著作物には実に様々なものがあります。ビジネス・アイデアの概要（説明書）、写真やイラスト（図面）、ネーミング（デザイン）、設計図やパース、キャラクター、さらには、企画書、等々です。
そのような著作物を登録することで、著作権の立証が容易にできるだけでなく、アイデアを考え出した証拠になります。

著作権いろいろ：
ゲームのルールは特許が取れないのでオセロは著作権で保護されている。／商号は最小行政区画（同一地域）でのみ保護されるので、看板やノレンはサービスマーク（商標）として商標ブローカーのターゲットにされる場合もあるが、著作権の証明で保護される。／良いネーミングやキャッチフレーズは著作権で保護される。／カカトの無いスリッパ程度では特許が取れないのでダイエットスリッパとして著作権で保護されている。／ディズニーやサンリオのキャラクターは著作権で保護されている。／あるドリンクメーカーの原料の配合レシピは、非公開にするため著作権で保護されている。／ある有名な歌の歌詞を、無名の作詞家が自分の著作物だと証明するのに10年以上の裁判となった。／論文やキャッチコピー、和歌や川柳、等々、無名の者ほど著作権登録の利用価値は高い。／地下鉄マップに乗り換え時間を入れた地図は著作権で保護されている。／パソコンや家電は特許の塊だが、それを動かすソフトは著作権の塊。

今後ますます重要視される著作権を本登録システムにより有効にご活用下さい。

＊ この登録システムによる「知的財産権（著作権）登録」は、特許・実用新案・意匠・商標（産業財産権）などの特許庁への出願申請ではありません。また、文化庁への代理登録ではありません。文化庁への登録は公開が前提となりますが、本「知的財産権（著作権）登録」は非公開です。

■著作権とは／一目でわかる知的財産権

知的財産は、大きく分けると「著作権」「産業財産権」「不正競争防止法」「その他」の4つにより守られており、保護すべき対象により法律も異なります。また、1つの法律で全てを守ることは出来ません。その時は他の法律でカバーすることです。
例えば、特許は強力な権利ですが、国内だけに効力のある権利です。また、特許出願には費用も時間も大変かかります。また、それだけ費用をかけても権利になるのは全体の2～3割程度。さらに特許権が取れたからといって、「売れる特許」とは限りません。（それが有効に活用されなかったり、企業に採用してもらえない。これを一般的にムダ出願や休眠特許などと言います。）　しかも、20年と期間が短い。

一方、著作権とは世界的に効力のある権利です。
著作権とは、音楽、文学、美術、と言った著作物のみならず、ビジネスや発明アイデアにおいても様々なものが著作物に該当します。ビジネス・アイデアの概要（説明書）やその設計図、企画書やプレゼンシート、図面やイラスト、写真や画像、キャラクターやゲームのルールなどもその部類に入ります。（そして、それをもとにつくられた具体的なアイデア構造が特許権や実用新案権、デザインが意匠権、ネーミング等が商標権となります。）

さらに著作権の存在は、産業財産権（特・実・意・商）に対して、影響の強い権利となります。
（以下、関連条文。いずれも一部抜粋）
・特許法　第 79 条（先使用による通常実施権）
特許出願に係わる発明の内容を知らないで、～発明の実施、その準備をしている者は、～特許権についてその通常実施権を有する。
・意匠法　第 26 条（他人の意匠登録等との関係）
意匠権者、～他人の著作権と抵触するときは、業としてその登録意匠の実施をすることができない。
・商標法　第 29 条（他人の特許権等との関係）
商標権者、～他人の著作権と抵触するときは、～登録商標の使用をすることができない。

このように、法的に非常に強い著作権は、物やカタチを保護する産業財産権と比較され、人間を保護する権利、人格権とも呼ばれています。また、特許のような公開制度がない為、ノウハウや企業秘密の保全にも役立ちます。
今、この著作権は、国境を越えたインターネット時代にともなう経済効果拡大により、アイデアを積極的に活用する権利の要として、世界中で活用されています。その最も成功した国はアメリカでしょう。そして、最もバカを見た国は日本と言えるでしょう。
（かつて産業財産権数が世界一だった日本がアメリカに完敗したのは、特許競争で日本に負けたアメリカが逆にうって出たアイデア保護の施策「プロパテント政策」に他ならない。つまり、著作権の拡大解釈である。）

知的財産権は最も重要かつ価値ある権利に他なりません。しかし、保護すべき対象により法律も異なり、1つの法律で全てを守りきることは難しい。知的財産権保護に莫大な予算をかけることが可能な大企業等なら全てに対応することも可能かもしれませんが、中小企業や個人では難しいのが現状です。

まずは、一番身近な著作権の保護をお勧めします。

一目でわかる！ 知的財産権

やっと日本も「知的」先進国アメリカにならって「知的財産立国」を宣言した。
これからの時代は、著作権をビジネスに有効的に活用したものが生き残る。

「知的財産権」とは知的創造を保護する無形の財産であり、「産業財産権」と「著作権」「不正競争防止法」「その他」の４つに大きく分けることができます。
知的財産権をどう戦略的に用いるのかが「勝ち組」との分かれ目になるのです。

Intellectual Property 知的財産権 無体財産権（アイデアの保護）

●著作権は誰にでもある。
例えば、小さな子供の作文や絵画から、我々ビジネスマンの営業日報、提案書、報告書、企画書やプレゼンテーションなども含まれる。著作権は創作した時に発生し、その範囲はとてつもなく広い。

著作権

著作権と一口に言っても、その内容は様々な権利の集合体として、人間の創作的表現を保護する。大きく３つに分けることができる。

- 著作者人格権：著作者の人格的利益を保護する。
  - 公表権：著作物を公表するか否かは、著作者の自由。
  - 氏名表示権：著作物を公表する場合、実名にするか変名にするかは、著作者の自由。
  - 同一性保持権：著作物の内容や題名は、著作者に無断で改変することはできない。
- 著作[財産]権：著作物の財産的利益を保護する。
- 著作隣接権：著作物を伝達する実演家や放送事業者等の人格権や財産権を保護する。

産業財産権

以前は工業所有権と呼ばれ、特許・実用新案・意匠・商標権の総称として、人間の創作内容を保護する。

- 特許権：「物」又は「方法」の技術的創作の中で高度な「発明」を保護する。
- 実用新案権：「物」の技術的創作な「考案」を保護する。
- 意匠権：「物」の外観の「意匠（デザイン）」を保護する。
- 商標権：「商品」や「役務」に付ける「標章（ネーミング、マーク）」を保護する。

不正競争防止法

全ての業種、全ての事業者に対する、不正競争の防止及び損害賠償に関する措置。

- 周知表示との混同：需要者に広く認識されている、他人の商品名や営業表示を使用し混同を生じさせる不正行為。
- 著名表示の冒用：他人の商品名や営業表示として著名なものを、使用（フリーライド）する不正行為。
- 商品形態の模倣：有形商品の形状・模様・図柄・色彩などの外観を模倣した商品を譲渡等する不正行為。
- 営業秘密への不正：事業活動に有用な営業秘密を不正手段により取得＆使用、又は第三者に開示する不正行為。
- 品質等の誤認：商品や役務の原産地や品質等の誤認を招くような表示をする不正行為。
- ﾄﾞﾒｲﾝの不正取得：不正な目的で、他人の商号・商標等と同一又は類似のドメイン名を取得する不正行為。
- 信用毀損：競争関係にある事業者へ、営業上の信用を害する虚偽の情報を流布する不正行為。

その他

その他の知的財産関連の法律や判例として成立している各種権利。

- 商号権：個人事業者や法人が、その営業上の自己を表すために用いる名称を保護する権利。
- 半導体集積回路配置法：半導体集積回路の回路配置を保護する。
- 種苗法：植物の新品種を保護する。
- ｷｬﾗｸﾀｰ権：漫画等に登場する人物や動物の名称・姿態・容貌・役柄等の特徴を商品に利用する権利。
- ﾊﾟﾌﾞﾘｼﾃｨｰ権：著名人には、その氏名＆肖像を財産的に利用する権利があるとして判例上確立した権利。

著作財産権の例示

- 複製権：著作物（全て又は一部）を、印刷・複写・録音・録画・その他の方法により有形的に再製する権利。
- 上演権 演奏権：著作物（録音・録画したものを含む）を、公に上演し演奏する権利。
- 上映権：著作物（録音・録画したものを含む）を、公に上映する権利。
- 公衆送信権等：著作物を、公衆送信（及び公衆伝達並びに送信可能化）により、公に送信し伝達する権利。
- 口述権：著作物（言語）を、口頭で公に伝達する権利。
- 展示権：著作物（美術及び未発行写真）を公に展示する権利。
- 頒布権：著作物（映画）を、その複製物により頒布する権利。
- 譲渡権：著作物を、その原作品又は複製物の譲渡により、公衆に提供する権利。
- 貸与権：著作物を、その複製物の貸与により、公衆に提供する権利。
- 翻訳権 翻案権：著作物を、翻訳・編曲・変形・脚色・映画化・その他翻案する権利。
- 二次的著作物の原著作者権：翻訳・翻案により作成された二次的著作物を、原著作者として利用できる権利。

著作物の例示

著作物

- 言語著作物：文章、講演、対談、論文、日記、提案書企画書、プレゼン資料、電子メール、掲示板の投稿文、チャット内容、詩歌、俳句、小説、脚本、エッセイ、記事
- 音楽著作物：学曲、歌詞、歌謡曲、ジャズ音楽、カラオケによる歌唱、演奏、WAVEファイル MP3形式のデジタル音楽
- 美術著作物：絵画、彫刻、版画、漫画、イラスト、キャラクター画、書、デザイン、スキャナー等で絵画のデジタル化、BMP素材、美術工芸品
- 舞踏著作物：日本舞踊、ダンス、バレエ、パントマイム等の動作の振付け
- 映画著作物：劇場映画、ビデオ映像、TV番組、ドラマ、コマーシャル、ニュース映像、AVIファイル、GIFｱﾆﾒｰｼｮﾝ、ビデオ素材
- 写真著作物：商業写真、報道写真、スナップ写真、ポスター、パンフレット、カタログの写真スキャナー等で写真のデジタル化、デジタルカメラの画像
- 建築著作物：建造物それ自体、橋、記念碑、住宅、庭園、店舗デザイン、（パース、イメージプラン、イメージスケッチ、内装図面、建築図面）
- 図形著作物：地図、学術的な図面、図表、模型、建築設計図、機械装置の設計図、グラフ、説明図、解説図、プレゼンテーションソフトで作成した図表
- プログラム著作物：ソースプログラム、顧客管理や統計等のコンピュータプログラム、アプリケーションソフト、ゲームソフト、フリーソフト、シェアウェアソフト
- ﾃﾞｰﾀﾍﾞｰｽ著作物：論文・数値・図形・その他情報の集合物をコンピュータを用いて検索できるように体系的に構成されたモノ、検索エンジンで検索したURL一覧
- 二次的著作物：原著作物を翻訳・編曲・変形・脚色・映画化・その他翻案することにより創作したモノ
- 編集著作物：その素材の選択又は配列によって創作性を有するモノ、百科事典、辞書、画集、新聞、雑誌、詩歌集
- 共同著作物：２人以上の者が共同して創作した著作物であって各人の寄与を分離して個別に利用すること出来ないモノ

●著作権って何？
かつては、アイデア＝発明（特許）と思われがちだったが、アイデアには、ノウハウや技術、表現方法や、デザイン＆ネーミング等、色々ある。これらアイデアは産業財産権だけのものではなく著作物にも含まれる。著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したもの」であり、構想、発想、創意工夫にもアイデアは存在し、成功するビジネス［モデル］には欠かす事の出来ないものである。

●著作権のメリット
特許や意匠と言った産業財産権での保護となると、その内容を公示して公開しなければならない。せっかくの大切なノウハウや企業秘密を外部に告知しなければならず、最近では企業もそのことを恐れて、特許の申請をしないで密かに企業秘密として秘匿するケースも多い。特許は独占排他的な強い権利ではあるが、問題点として企業秘密は守れない。また第２の問題点として費用が高額である点、更に第３の問題点として特許取得までの時間がかかりすぎる点がある。その点、著作権にはそのようなことは無い。

知的財産権の保護期間

●著作権
- 実名の著作物　死後　50年
- 無名･変名の著作物　公表後50年
- 団体名義の著作物　公表後50年
- 著作隣接権　公表後50年

著作権は著作物を創作した時点で自動的に権利が発生。実名の場合、生存期間を含めると約100年間の権利保護となるケースも多い。

●特許権
- 出願日より20年

●実用新案権
- 出願日より10年

●意匠権
- 登録日より15年

●商標権
- 登録日より10年（更新可能）

URL : http://www.komei.biz E-mail : info@komei.biz

【登録方法】

①「知的財産権（著作権）登録願」を出力（印刷）し、「創作者の氏名」、「住所」を楷書で丁寧に記入してください。
この登録願のサイズは「Ｂ４版」です。プリンターがＡ４版までしか印刷できない場合はＢ４版に拡大コピーして使用することも可能です。または、「Ａ４版」で記載しきれる場合は、Ａ４版のままでご利用ください。
②以下、ご自分の登録したいものを記入してください。願書内の囲みからはみ出さないようにしてください。手書きでなくワープロ原稿でも可。用紙に入りきれない場合は原稿を縮小コピーして登録用紙に貼り付けるのも可。
③貼り付ける場合は、全面ベタのり付けしてください。一部のり付け不可（剥がれた場合は登録不可）。
④筆記具は鉛筆不可（ボールペンやサインペン等、容易に消せないもの）。
⑤用紙の各項目「1.図面」「2.創作・考案のアイデア」「3.従来の方法とその欠点」「4.創作・考案アイデアの構成」「創作・考案アイデアの作用・効果」は一般的なケースを想定して設けてあります。不要の場合はその部分に記載しなくても構いません。
また、コピー等を貼り付ける場合は、その上から貼っても構いません。

⑥登録料
「知的財産権（著作権）登録願」 枚数×３０００円。
登録は、願書1枚につき1件とし、1枚に納まりきらない場合は2枚目以降に続きを記入してください。その場合は「発明・創作の名称」欄に名称を書いた後に「その1、その2、〜」とか「1／2、2／2、〜」等わかりやすいように記載してください。なお願書2枚の場合は６０００円となります。

⑦登録後抹消、取下げ等の手数料は1件につき１０００円です。

⑧登録後の継続料は毎年１０００円です。翌年以降登録継続を今回の登録時に同時に申請する場合は3年分３０００円をお支払い下さい。
なお、登録の継続とは、数年後に今回の登録の謄本が必要になる場合に必要となるわけで、登録の継続をしないと「知的財産権（著作権）登録」が無効になるわけではありません。

⑨登録料等の支払いは銀行振込に限ります。本登録願書は、振込後に下記住所まで郵送してください。
振込先：三井住友銀行　渋谷駅前支店／普通預金／３１７１０１３／（有）コーメイ・エンタープライズ
＊振込手数料はご負担ください。
＊振込用紙控をもって領収書に変えさせて頂きますのでご了承ください。
郵送先：〒235-0022 横浜市磯子区汐見台２－２６０７－７４３
（有）コーメイ・エンタープライズ　知的財産権（著作権）登録事業部宛

⑩登録後に、「知的財産権（著作権）登録願」と「登録書」を返却しますので大切に保管してください。
返却先は、特に指示がない場合は、登録用紙記載の氏名・住所に送付致します。（別途、送付先を指定したい場合は、必ずその旨を書いた付箋等をつけてください）
発送は普通郵便です。速達や書留をご希望の方はその旨を明記の上、速達料（２７０円）、書留料（４２０円）を同封してください。
※なお、郵便事故については一切の責任を負いかねます。

以上で、貴方の著作権を証明することができます。

知的財産権（著作権）登録願

フリガナ	
発明・創作者氏名	
フリガナ 現　住　所	〒　　　電話
インターネット申込	1038-1132-6361-7646-0863-3668
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	

協会使用欄
第　　　　号
＊登　録　継　続
年登録日迄

1. **図面**（絵・写真・使用図を貼ってもよい。著作権に関する物は、こまかく文字で書いても良い。写真、致すとや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミング自体のデザイン、マーク、名前」を書く。）

2. **創作・考案アイデアの要約**（うったえたいポイントを簡単に書く）

3. **従来の方法とその欠点**（従来はどうだったか？どういう欠点があったかを書く。左に図示してもよい）

4. **創作・考案アイデアの構成**（従来の欠点を除くために、ここをこのように改良した、このような方法をみつけた、形をこう変えた、という特長を書く。文章や歌詞はタテ書きにしてもよい。ネーミングの場合は、なぜ、その名がよいかの説明文を書く。）

5. **創作・考案アイデアの作用・効果**（こういう方法や構造にしたから、こういう効果が生まれた･･･改良点から生まれる効果を書く。使い方まで書くと更によい）

登録継続欄は、２年目以降の継続料納付の方のみ記入されます。

上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明するものである。

〒169-0073　東京都新宿区百人町1-10-7（一番街ビル）

【記載例】
ビジネスプランやビジネス的システム等の場合
製品の製造方法やビジネスモデルなどの場合、フローチャートを利用したり、プランの目的、概要、利点、実施準備の経緯、市場調査事例、等、を記載する。

企画や商品アイデア等の場合
具体的な企画書やその商品の取扱説明書を貼付。特徴、利点、扱い方、使用図などを記載。写真やイラスト等の記載。また、その着想から企画の経緯、実績やテスト等がある場合はそれも記載する。

特許的内容や意匠的な考案等の場合
先使用権の根拠を記載。その実施の準備や試作、事業準備、その目的･構成･作用･効果等、機能的特徴や機能美、商売上の利点などを記載する。

写真や絵画等の場合
現物をそのまま貼付可。絵を描いた動機や写真を撮った目的、日付、構図の特徴等も記載しておくとなお良い。

キャラクターやネーミング等の場合
キャラクターとその用途、特徴、性格等を記載する。ネーミングはその対象商品やサービスを明記し、その利点などの説明文を記載する。色の指定やデザインの特徴等もあれば併せて記載する。

音楽や歌詞等の場合
メロディーを音符で表現。ちょっとしたフレーズ、行事の歌、かえ歌や編曲等も五線譜で記載できる。

和歌や川柳や詩等の場合
短いものなら数種まとめて記載可。その時の創作的な感情を記載しておくとなお良い。

論文やコラム等の場合
論文やコラム、企画書やプレゼン資料等、長文に渡る著作物は縮小コピーをして貼付。但し、重ね張りは不可。

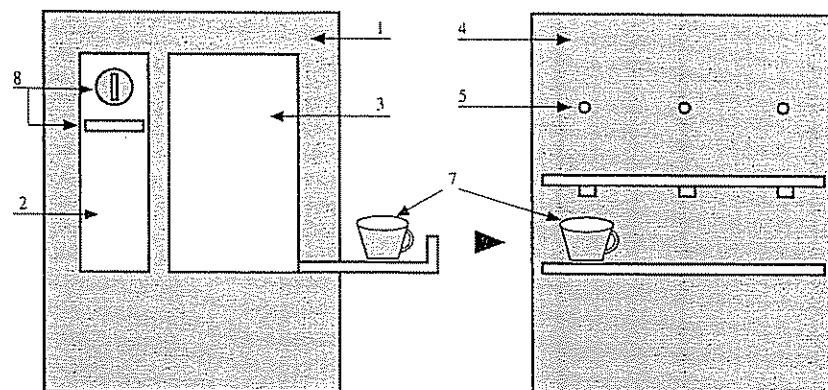
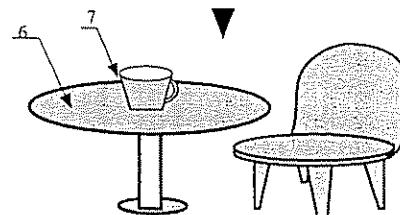
＊登録用紙の、「1.図面」「2.創作･考案アイデアの要約」「3.従来の方法とその欠点」「4.創作･考案アイデアの構成」「5.創作･考案アイデアの作用･効果」は、最も一般的な記載パターンを想定して設けられております。不要の場合は、その箇所に記載しなくても構いません。また、その上に貼り付け等しても構いません。ご自由にご利用下さい。

以下、記載見本です。 ＝ビジネスモデル、写真、ネーミング、論文コラムの一例＝

知的所有権（著作権）登録願

フリガナ 発明・創作者氏名		第　　　　号
フリガナ 現　住　所	〒□□□-□□□□　☎	協会使用欄
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	オートカフェのシステム	※登録継続 年登録日迄

1、図面（絵）（写真を貼ってもよい。）（使用図も可）著作権に関するものは、こまかく文字で書いてもよい、写真、イラストや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミング自体のデザイン、マーク、名前」を書く。

■システム概念図（本発明の説明図）

【目的】人件費の削減と顧客満足の向上を可能にした快適な自動飲食店

【構成】自動食器貸し機と飲食物供給装置を持った自動飲食店

【産業上の利用分野】このシステムは、来店したお客が、通常の飲食店で体験することの一連の行動を、店舗に設置された自動機械の操作により、ほとんどの飲食に伴う行動が自分ひとりでできるようにしてある店舗に利用できる。

【従来店舗の問題点】従来の飲食店舗では次のような問題点があった。
(1) 店員による応対が、注文、金銭の授受、飲食物の供給、テーブルへの提供、飲食後の食器類の片付けなどの接客全般におよび、店舗運営に占める人件費が高くなる。
(2) 金銭の授受を行っている店員が、食器や飲食物の提供に係わるなど、衛生的に問題があるような印象を与えることがある。
(3) お客が店員の接客態度を気にする。（店員の接客によっては気分を害することがある）
(4) お客に満足を与えるに必要な接客サービスを店員に教育する必要があるため、教育費、管理費が店舗運営費を圧迫する。

【課題解決のシステム概要】本発明のシステム構造は次のように設計・構成されている。
(1) 自動食器貸し機1はコインメカニズム2、食器搬出機3より構成されている。
(2) お客は所定の金額をコインメカニズムの投入口8に投入して食器を受け取る。この時、正規の貨幣のみ食器を搬出させるように機械を設定しておく。また、この場合の金額は飲食物の金額を見込んで設定している。
(3) お客はこの食器7を持って飲食物供給機4より飲食物を入れテーブルに運び飲食する。

【システム導入で得られる作用】このシステムを導入することにより得られる作用は次の点である。
(1) 金銭を自動的に処理するため衛生的である。
(2) お客がその場で飲食物を自由に選択できることでお客の満足度を高めることができる。
(3) 効率の良い店舗運営ができる。
(4) しかも無人の店舗ではなく店の管理者、清掃・整頓作業者を置くことで、従来接客に取られていた労働力を、快適な食空間を保つようにシフトすることができる。
これにより従来の店舗の人件費を半減することができ、かつ快適な店舗運営が可能となる。

【システムの効果】飲食店の場合人件費の比率が高くこれをより削減する事が店舗経営の重要課題である。本システムの効果は次のように顕著に現われる。
(1) 金銭授受を自動的に処理し、飲食物供給をセルフで行うため、一部セルフサービスの店舗より更なる人件費削減を可能にしたものである。
(2) これにより生産性が上がり従業員の待遇改善が可能となる。
(3) 更にお客はお客への販売価格の低価格をも可能にする事ができる。
(4) 自動食器貸機は飲食物に合わせて食器を温めたり冷たくする機能を持たせられるため温かい飲食物は温かく、冷たい飲食物は冷たいままお客に提供することができ快適な飲食体験ができる。

【実施例】
(1) コーヒーショップの場合は、お客が飲みたいコーヒーの選択をし、自動食器貸し機に必要な金額のコインを投入してコーヒーカップを借り受ける。そして、コーヒーカップをドリンク供給装置であるコーヒーマシンにセットしボタンを押してコーヒーの供給を受ける。お客は提供されたコーヒーを、空いたテーブルへ行ってコーヒーを味わう。
(2) サラダショップの場合は、自動食器貸し機に必要なお金を投入しサラダボールを借り受ける。そして、食物供給装置から、数種類のカット・洗浄ずみの野菜が並べられたケースから運んだ野菜を、自分でボールに盛随けてテーブルに運びサラダを食べる。

→上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明するものである。←

知的所有権(著作権)登録願

フリガナ 発明・創作者氏名	ち　てき　た　ろう 知　的　太　郎	協会使用欄 第　　号
フリガナ 現　住　所	〒 東京都新宿区〇〇町△－△	
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	三　時　の　お　や　つ	※登録継続 年登録日迄

1. 図面（絵）（写真を貼ってもよい。）（使用図も可）著作権に関するものは、こまかく文字で書いてもよい、写真、イラストや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミング自体のデザイン、マーク、名前」を書く。

2. 創作・考案アイデアの要約（うったえたいポイントを簡単に書く）

この写真は、以前から飼っている子猫のタローです。育ち盛りなのか食欲旺盛で、しかも食べ物であれば何でも口の中に入れてしまう食いしん坊さんです。そんなタローに私が３時のおやつに食べていた煎餅をあげたときの写真です。

初めて見た煎餅に驚いたのか、いつものようにすぐ食べず、転がしてみたり、舐めてみたりと興味津々でした。しかし、食べられるとわかると、いつものようにかぶりついたのですがネコにしてみれば、固くて大きい煎餅を食べることは容易ではなかったようです。

そして、どのようにしたら食べられるのかを考えている様が、とてもよくこの写真から表れていると思います。

しばらく様子を見ていると、やはり固い煎餅を割って食べるのにはネコの頭には考えられず、諦めて最後は煎餅の味だけを舐めはじめました。ところが、しばらく舐めていると、煎餅がだんだんとふやけてきていることに気づきました。今度は私のほうが驚き、タローがこの先どういった行動をとるのか興味津々になっていました。

タローがずっと舐めていた煎餅は、やがてフニャフニャになるほど柔らかくなり、タローは味がなくなっているはずの煎餅をおいしそうに食べていました。

こんなにも食べることに関しては天才的なのに、タローは食欲制限というのがないのか、最近では太り気味になっているのが気にかかるところです。

※登録継続欄は、２年目以降の継続料納付の方のみ記入されます。

上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明するものである。

知的所有権（著作権）登録願

フリガナ	ち てき た ろう	協会使用欄
発明・創作者氏名	知 的 太 郎	第 号
現住所	〒 東京都新宿区〇〇町△－△	
		※登録継続
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	ビールのネーミング	年登録日迄

1. **図面**（絵）（写真を貼ってもよい。）（使用図も可）著作権に関するものは、こまかく文字で書いてもよい、写真、イラストや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミング自体のデザイン、マーク、名前」を書く。

漆黒生麦

2. 創作・考案アイデアの要約（うったえたいポイントを簡単に書く）

ネーミング・コンセプト

- 最近では、ビールの種類も増え、なかなかネーミングだけではどのような商品なのかイメージしにくいものばかりでした。そこで、一目でどのような商品なのかわかるようにしました。

アピールポイント

- 黒色というのは、どんな色を混ぜても色彩は変わらないので、ビール本来のにがみがあり、すっきりしているというイメージを持ちます。
- 「漆黒」という漢字を使うことにより、一般的なビールの色よりも黒ずんでいるということが容易にわかり、他のビールとの差別化ができ、消費者の購買意欲をそそります。
- 「生」という漢字を使うことにより、一目で発泡酒ではない事がわかります。
- ビールという字を漢字にすることにより、力強さがでて一家の大黒柱である方にはピッタリだと思います。
- すべて漢字表記にすることにより、韓国や中国の人たちには親しみやすいと思います。

ネーミングの効果

- インパクトがある。
- 覚えやすい。
- 響きがいい。

5. 創作・考案アイデアの作用・効果（こういう方法や構造にしたから、こういう効果が生まれた…改良点から生まれる効果を書く。使い方まで書くと更によい）

※登録継続欄は、2年目以降の継続料納付の方のみ記入されます。

上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明するものである。

知的所有権(著作権)登録願

フリガナ	
発明・創作者氏名	知的一郎（ちてき いちろう）
フリガナ 現住所	〒□□□-□□□□ ☎ 東京都新宿区 OO 町△-△
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	学術の論文

協会使用欄
第　　　号
※登録継続
年登録日迄

1. 図面（絵）（写真を貼ってもよい。）（使用図も可）著作権に関するものは、こまかく文字で書いてもよい、写真、イラストや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミ

会員活動報告

着付け人形「夢さくら」がついに商品化へ！

3月から4月にかけて、おそらく日本で一番着物を着る人が多い月ではないだろうか。卒業式と入学式、この二つの人生の節目と言えるイベントをわが国伝統の装いで着飾ろうとする人は少なくはないはずだ。しかし着物は一般的にお金が掛かる等と言われているが、何よりも「着付けが難しい」と言う大問題を抱えている事が、限定した時期以外ではあまりポピュラーな装いではなくなっている原因と言えるだろう。

そこで「もっと着物の良さを知って欲しい。その為に簡単に着付けを勉強出来る方法があればいいのに…」と考えたのは、藤間流日本舞踊の師匠であり、日本舞踊教室も主宰されている当協会会員の坂巻寛子先生だ。

以前より坂巻先生の元へ卒業式や入学式等がある度に、着付けが出来ない生徒がおしかけていたそうだ。その際に先生は丸太に紐を結び付けながら、着物を着る上で難しいとされている「帯結」の結び方等を解説していたが、実際に手順を確認しながら結ぶ事が出来る為、効果は抜群であったそうだ。坂巻先生はここに目をつけ、日本人形を相手に着付けの勉強をする「着付け人形」の発明をし、この度見事商品化までこぎつける事が出来たのである。

名前は「夢さくら」。桜咲く春には、ぜひ着物を着て晴れの舞台を迎えて欲しいと言う願いが込められているような商品名と言える。しかし華やかなのは名前だけではない。本来の目的はあくまで「着付けの勉強の為」であるが、着付けが終わった人形の姿が華やかでかわいらしく、鑑賞用にも十分通用する仕上がりだ。また「着せ替え人形」としての要素も取り入れており、普段着、外出・街着、冠婚葬祭用あわせて、合計 26 種類と実に豊富な着物のバリエーションである。また帯も袋帯、細帯など 22 種類を取り揃え、名古屋帯の結び方等の各種帯の結び方を解説した「着付けマニュアルビデオ」も用意され、着付けの勉強の為のフォローも万全だ。肝心の売れ行きの方はとても好評のようで、特に正絹の着物がよく売れているそうで、着付けの勉強も兼ねながらもどうやら鑑賞用に購入している人も多そうだ、と言う事だ。

基本となる入門セットの価格は８，８００円。これをベースにして別売りの着物（２，５００円～５，０００円）、帯（３００円～３，５００円）等を組み合わせて自由に用途別の着物の着付けの勉強が可能となっている。また生地を持っている人は２，５００円で人形用の着物に仕立てるサービスも受け付けている。なお「夢さくら」に関する詳細は http://komakikaku.sub.jp/index.htm 参照して頂きたい。なお気になる契約金の事であるが、実施料が卸値の３％。契約金は今後の展開で支払われる事になっているそうだ。

なんとか着物の良さを知って欲しい。そしてもっと気軽に着る事が出来る様に勉強して欲しいと言う願いから生まれた坂巻先生の発明は見事大成功を修めたと言って良いだろう。発明家の方々には坂巻先生発想法等を参考にしてぜひ後に続いて頂きたい。

2. 創作・考案アイデアの要約（うったえたいポイントを簡単に書く）

重要視される『新商品』の開発力

『新商品』は企業の成長度合いや売り上げ高を左右する重要な役目をになっている。その為、新商品の開発には各社最新の技術等を導入し、他の企業との差別化に懸命になっている。しかし最近、この企業において重要な『新商品開発』に関して新たな動きが各社見られるようになった。

新商品開発は企業の最新技術を導入し、ある意味社運を掛けて行われるのが普通であった。つまり長年業務を努めてきたベテラン社員の新商品開発力にすべてが委ねられていたのである。その重要な仕事を、無垢な入社 1～2 年生の社員に委ねようとしているのが、「ハローキティ」でおなじみのサンリオである。「固定観念にとらわれないまだ経験が浅い新入社員に開発を任せてこそ、今までにない新商品を生み出す事ができる。」との考えから、新商品開発にやる気のある若手社員を社内公募し、企画から販売法まですべてを担当させる制度を導入しているそうだ。

また新商品の数をあえて減らす事で新商品開発に力を入れる企業もある。ミニカーで有名なトミーは新商品の数を２割削減する方針を明らかにした。従来、年間約１０００種あった新商品数を２割減らし、開発に従来以上手間と時間をかけて魅力のある商品を開発する事で、寿命の長い商品を生み出すのが狙いだと言う。従来のトミーにおける商品構成は、新商品６割に対して既存の商品が４割と言う比率であったが、この比率を逆転させる事で長期的に売り続ける商品を増やす事を目標としている。そのためには開発にかける時間を延ばして、開発陣が実際に遊び本当に面白いかを検討する時間を設ける配慮も行われている。

企業における新商品の開発には少しずつ変化が起きているようだ。例えば入社１，２年の社員に開発を委ねるサンリオの新商品開発法や、トミーの開発期間を延ばし徹底的に商品化への検討する時間を設ける等の企業主体の開発から、社内提案受け入れの徹底化と、消費者の立場に立った開発が心掛けられている所にその変化を見つける事ができる。

しかしさらに新商品の開発に提言するとすれば、社内だけの改革ではなく社外からの新商品に関する提案をも取り入れる体制が整えば、消費者自身が提案するだけに現在以上の消費者の欲する新商品、そして息の長い長寿商品を生み出す事が出来るのではないだろうか。消費者との連携による新商品社外提案受け入れ態勢の早期実現を、アイデアあふれる個人発明家の為に望みたい。

ういう欠点

ために、

場合は、な

「相当の対価」と「正当な評価」で狙う士気の向上

今バイオビジネス業界では新薬の開発を念頭に入れた様々な研究が日々行われている。特にたんぱく質解析においては画期的な新薬開発の重要な要素となる為、大きなビジネスチャンスの為の研究者達による研究競争が激化しているが、そのバイオビジネス業界の本丸ともいえる医薬品業界で研究の活性化を図った「研究者報奨金拡充制度」を設ける企業が増えてきている。

協和発酵は薬剤売り上げ 1000 億円以上の薬剤売上額を上げた新薬の開発、発明に関わった研究者らに、従来の 1 千万円から 2 倍以上引き上げた 2 千万円以上の報奨金を支払う制度を新たに定めた。売り上げは特許切れから最長 1 年後まで計算に含め、7 月には新制度で最初の支給対象が決まると言う。又、売上額の一定割合を上限なしに支払う制度を導入したエーザイは、認知症の新薬など 2 品目の研究開発グループにそれぞれ約 1 億円を授与した。武田薬品工業は新薬の年間販売額に応じて最高 1 千万円の報奨金を最長 5 年に亘り支払う制度を導入し、９７年に発売した高血圧治療剤の関連特許発明者 16 名に計 510 万円を出した。三菱ウェルファーマは新薬発売から 3 年間の累計売り上げの 0.05%を発明者に支給することを決めた。以前は報奨金最高額が 3 千万円だったが、今回の制度で今後 1 億円を越えるケースもありうるという。

これまで研究成果に対する日本企業の報奨制度は特許出願時などに支払われる祝い金程度の場合が多かった。事実、何百億円もの利益をもたらした日亜化学工業の中村修二教授が以前手がけた青色ＬＥＤの報奨金はわずか数万円であったと言う。現在は正当な報酬を得ていないとして 20 億円と特許権の一部譲渡を要求する裁判を日亜化学工業を相手に係争中である。

日本の特許法では企業における特許の扱いを「職務発明規定」によって定めている。この規定では企業は「相当の対価」を支払えば職務発明をした社員から特権を受けることも出来るとあるが、「相当の対価」がいかほどかを決めるのは企業の考え方次第であった。しかし今回の報奨金拡充制度を各社一斉に採用した背景には、新薬開発にむけて激化する国際開発競争に勝ち抜く為のいわば原動力となるべく、開発者に正当な評価と相当な対価を支払う姿勢を見せる必要が企業にも求められていると言えるだろう。

「相当の対価」と「正当な評価」で狙う士気の向上

今バイオビジネス業界では新薬の開発を念頭に入れた様々な研究が日々行われている。特にたんぱく質解析においては画期的な新薬開発の重要な要素となる為、大きなビジネスチャンスの為の研究者達による研究競争が激化しているが、そのバイオビジネス業界の本丸ともいえる医薬品業界で研究の活性化を図った「研究者報奨金拡充制度」を設ける企業が増えてきている。

協和発酵は薬剤売り上げ 1000 億円以上の薬剤売上額を上げた新薬の開発、発明に関わった研究者らに、従来の 1 千万円から 2 倍以上引き上げた 2 千万円以上の報奨金を支払う制度を新たに定めた。売り上げは特許切れから最長 1 年後まで計算に含め、7 月には新制度で最初の支給対象が決まると言う。又、売上額の一定割合を上限なしに支払う制度を導入したエーザイは、認知症の新薬など 2 品目の研究開発グループにそれぞれ約 1 億円を授与した。武田薬品工業は新薬の年間販売額に応じて最高 1 千万円の報奨金を最長 5 年に亘り支払う制度を導入し、９７年に発売した高血圧治療剤の関連特許発明者 16 名に計 510 万円を出した。三菱ウェルファーマは新薬発売から 3 年間の累計売り上げの 0.05%を発明者に支給することを決めた。以前は報奨金最高額が 3 千万円だったが、今回の制度で今後 1 億円を越えるケースもありうるという。

これまで研究成果に対する日本企業の報奨制度は特許出願時などに支払われる祝い金程度の場合が多かった。事実、何百億円もの利益をもたらした日亜化学工業の中村修二教授が以前手がけた青色ＬＥＤの報奨金はわずか数万円であったと言う。現在は正当な報酬を得ていないとして 20 億円と特許権の一部譲渡を要求する裁判を日亜化学工業を相手に係争中である。

日本の特許法では企業における特許の扱いを「職務発明規定」によって定めている。この規定では企業は「相当の対価」を支払えば職務発明をした社員から特権を受けることも出来るとあるが、「相当の対価」がいかほどかを決めるのは企業の考え方次第であった。しかし今回の報奨金拡充制度を各社一斉に採用した背景には、新薬開発にむけて激化する国際開発競争に勝ち抜く為のいわば原動力となるべく、開発者に正当な評価と相当な対価を支払う姿勢を見せる必要が企業にも求められていると言えるだろう。

5. 創

改良点

こういう

で書くと

「現代ラーメン戦争」裏側の事件簿

今空前のラーメンブームを迎えている。ラーメンほど我々にとって身近な料理は無く老若男女問わず親しまれており、人気店を目指してたくさんのラーメン店がしのぎを削っている。人気店ともなれば客の行列は絶える事がなく、１日の売り上げが何 10 万にもなる事もあると言う。そんな昨今のラーメンブームの中である事件が起こっている。人気店の店名が後発チェーン店に商標登録され、客が大混乱を起こしているというものだ。（フライデー2003 年 2 月 21 日号記事より）

詳細はこうだ。テレビ等のラーメンランキング等で度々上位にランキングされる人気ラーメン店（以下、Ａ店）があるが、同様の店名のラーメン店（以下、Ｂ店）が新たに出現した。２つのラーメン店の店名はあまりに似ている為、Ａ店であると勘違いしてＢ店を訪れた客が味の違いに混乱していると言うものだ。しかも Ｂ 店は店名を商標登録済みであり、Ａ店に対し、同名での営業は商標権侵害であると主張しているのである。

この事件で問題になる部分は２点ある。まずどちらが先に商標登録をしていたかと言う事。そしてもう１つはどちらが店名を先に使用していたかと言う事である。

先に商標出願をしていれば、登録によってその名前を独占できるようになる。しかしＡ店は商標出願をしていなかった。これでは後から他人に商標出願されてしまえばＡ店は自分のラーメン店の名が使用できなくなってしまう。

しかしＡ店がＢ店に対抗できる可能性があるとすれば、その店名の使用開始時期と先使用の証拠を明らかにする事で、先に店名を使用していた先使用権を主張する手段が考えられる。つまり店名を著作権登録をして創作事実の証明をしたり、あるいは日付の入った店のノレンや看板の発注記録等によって、Ａ店が店名を先に使用していた事をこれらの手段で証明する事が出来れば、商標権侵害にはならず引き続き店名を使用してもよいと言うケースも考えられるのである。

商標出願の目的は他店との区別も含まれるが、需要者の利益を保護する事もその目的の内に含まれている。店名の問題でラーメン店同士がゴタゴタしている間にも、客が混乱を起こしているのはまぎれもない事実なのである。事が起こってからでは遅い。最低限の自衛手段ぐらいは取っておく事は何事においても必要なのである。自分の利益だけでなく、自分とかかわってくるお客様の利益を守る為にも、特許権や著作権などの知的所有権の活用無しでは、これからの知的財産時代を生き抜く事は出来ないといっても過言ではないだろう。

なお現在ラーメン戦争の火付け役、川原ひろし氏率いる『なんでんかんでん』は第００００号として商標登録済みとなっている。さすが「マネーの虎」というだけの事はある！

※登録継続欄は、2年目以降の継続料納付の方のみ記入されます。

上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明するものである。

[無料相談]

・登録に関するご相談
下記までメールにて受付致します。(ご相談内容は、著作権登録に関するものと致します。著作権登録以外のご質問内容に関しては、辞退させて頂くか別途費用が発生する場合がございますのでご容赦ください。)

soudan@komei.biz (著作権登録相談係)

・「知的財産権(著作権)登録願」の書き方に関するご相談
無料相談を受けたい方は、上記登録用紙に記載したものの「コピー」と「返信用封筒に返信先記載の上、80円切手を貼付」して、その「登録料」を、銀行振込にてお支払い頂いた後、下記までご郵送ください。
添削指導後返送しますので、それを参考に再度「知的財産権(著作権)登録願」を作成し、今度は「原本」をご郵送ください(ご返送後3ヶ月以内)。

〈振込先〉
三井住友銀行　渋谷駅前支店／普通預金／3171013
有限会社コーメイ・エンタープライズ
＊振込手数料はご負担ください。
＊振込用紙控をもって領収書に変えさせて頂きますのでご了承ください。

〈送り先〉
〒235-0022
横浜市磯子区汐見台2－2607－743
有限会社コーメイ・エンタープライズ
知的財産権(著作権)登録事業部

お問い合わせ先:info@komei.biz

参考／著作権法条文(抜粋)

第1条(目的)
　この法律は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする。(昭 61 法 64・一部改正)
第2条(定義)
　この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。
一　著作物　思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。
二　著作者　著作物を創作する者をいう。
第6条(保護を受ける著作物)

著作物は、次の各号のいずれかに該当するものに限り、この法律による保護を受ける。
一　日本国民（わが国の法令に基づいて設立された法人及び国内に主たる事務所を有する法人を含む。以下同じ。）の著作物
二　最初に国内において発行された著作物（最初にこの法律の施行地外において発行されたが、その発行の日から30日以内に国内において発行されたものを含む。）
三　前二号に掲げるもののほか、条約によりわが国が保護の義務を負う著作物
第10条（著作物の例示）
この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。
一　小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
二　音楽の著作物
三　舞踊又は無言劇の著作物
四　絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
五　建築の著作物
六　地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物
七　映画の著作物
八　写真の著作物
九　プログラムの著作物
第14条（著作者の推定）
著作物の原作品に、又は著作物の公衆への提供若しくは提示の際に、その氏名若しくは名称（以下「実名」という。）又はその雅号、筆名、略称その他実名に代えて用いられるもの（以下「変名」という。）として周知のものが著作者名として通常の方法により表示されている者は、その著作物の著作者と推定する。
第17条（著作者の権利）
著作者は、次条第1項、第19条第1項及び第20条第1項に規定する権利（以下「著作者人格権」という。）並びに第21条から第28条までに規定する権利（以下「著作権」という。）を享有する。
2　著作権者人格権及び著作権の享有には、いかなる方式の履行をも要しない。
第51条（保護期間の原則）
著作権の存続期間は、著作物の創作の時に始まる。
2　著作権は、この節に別段の定めがある場合を除き、著作者の死後（共同著作物にあっては、最後に志望した著作者の死後。次条第1項において同じ。）50年を経過するまでの間、存続する。
第112条（差止請求権）
著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、その著作者人格権、著作権、出版権、実演家人格権又は著作隣接権を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。
2　著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、前項の規定による請求をするに際し、侵害の行為を組成した物、侵害の行為によって作成された物又は専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具の廃棄その他の侵害の停止又は予防に必要な措置を請求することできる。